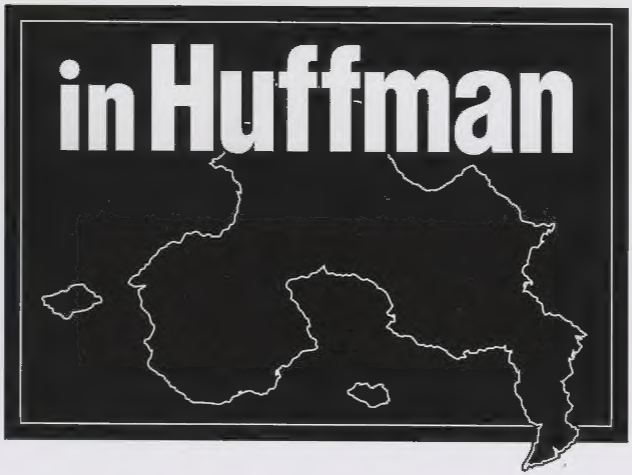
NTT出版

FRONT MISSION™

フロントミッション

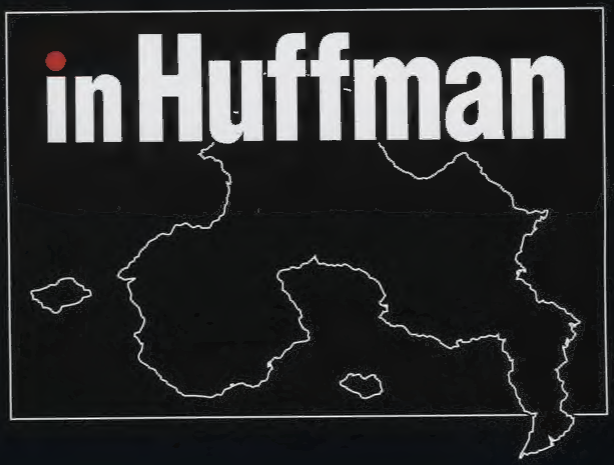
天野 喜孝＆横山 宏

Hitman



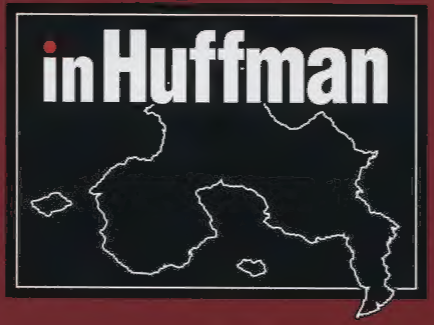
Yoshitaka Amano
&
Kow Yokoyama

in Huffman



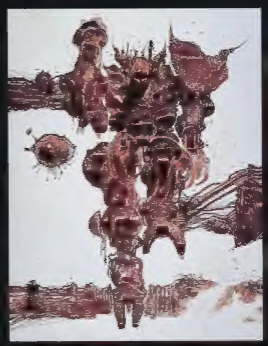
Yoshitaka Amano
&
Kow Yokoyama

in Huffman



STORY

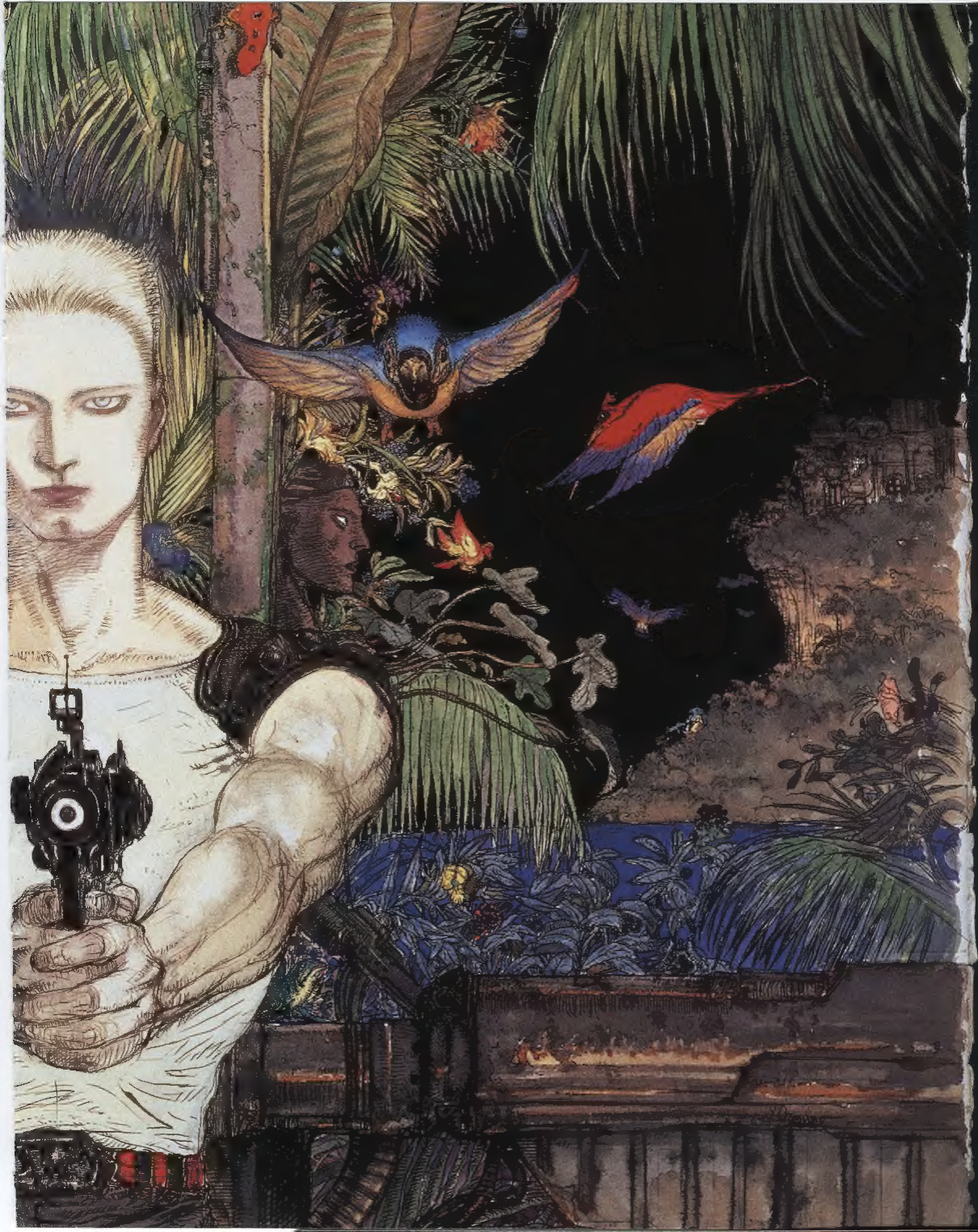
近未来。世界は、OCU（オシアナ共同連合）とUSN（ニューコンチネント合衆国）の2大勢力の対立に飲み込まれていた。そして、ついに太平洋に浮かぶハフマン島で戦火が立ち昇る。世にいう第二次ハフマン紛争である。OCUの優秀なパイロットのロイドは、この戦いの中で最愛の人、カレンを失ってしまった。失意の彼は、それまでのキャリアをすて、傭兵となって恋人の敵を討つ決意を固める。単員機動装甲車ヴァンツァーだけで構成された遊撃隊＝キャニオンクロウに身を投じたロイド。しかし再び最前線に戻ってきた彼が、そして部隊の仲間が幾多の闘いを通して知ったのは、あまりに冷徹な現実だった…。



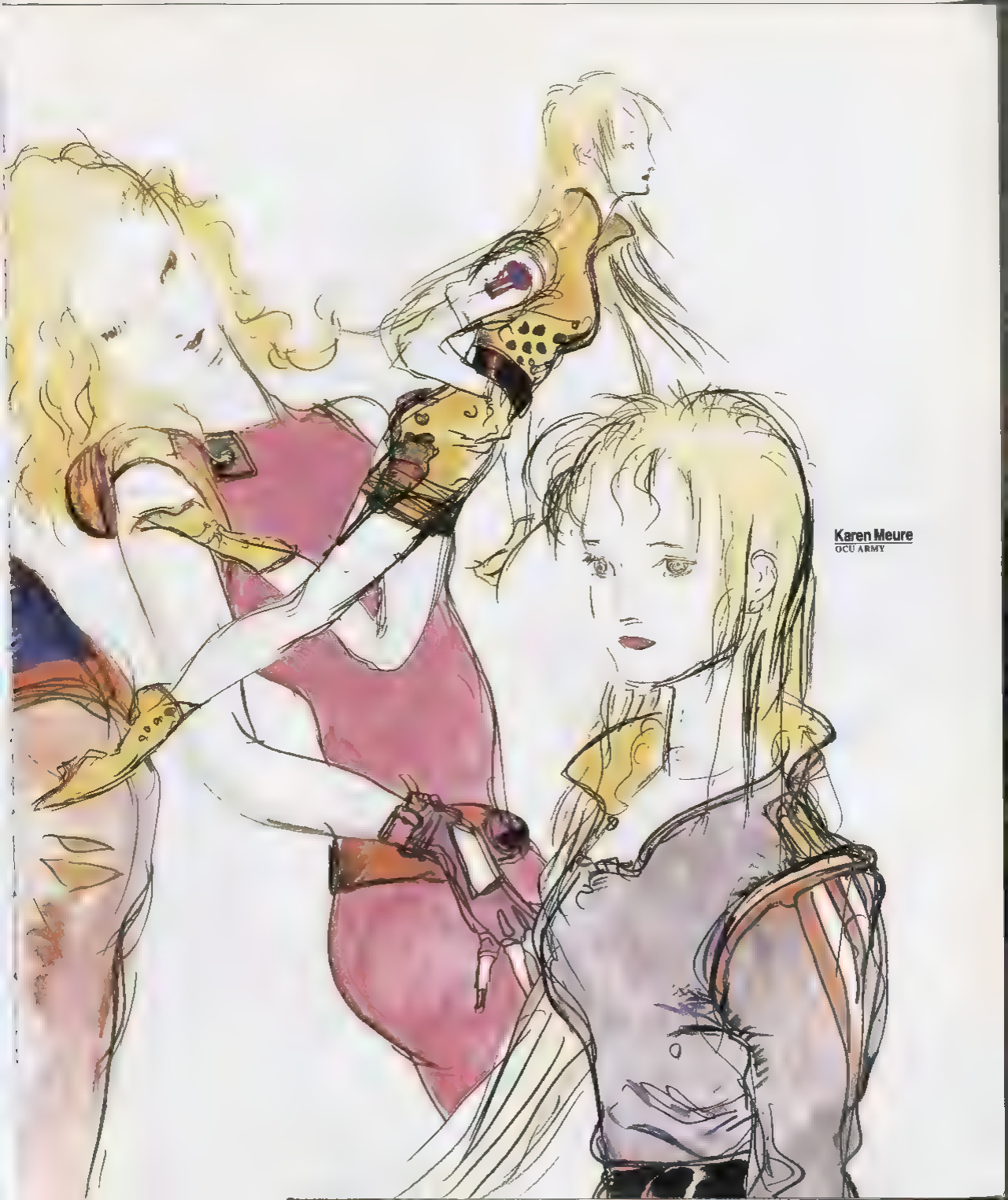
YA

YOSHITAKA AMANO

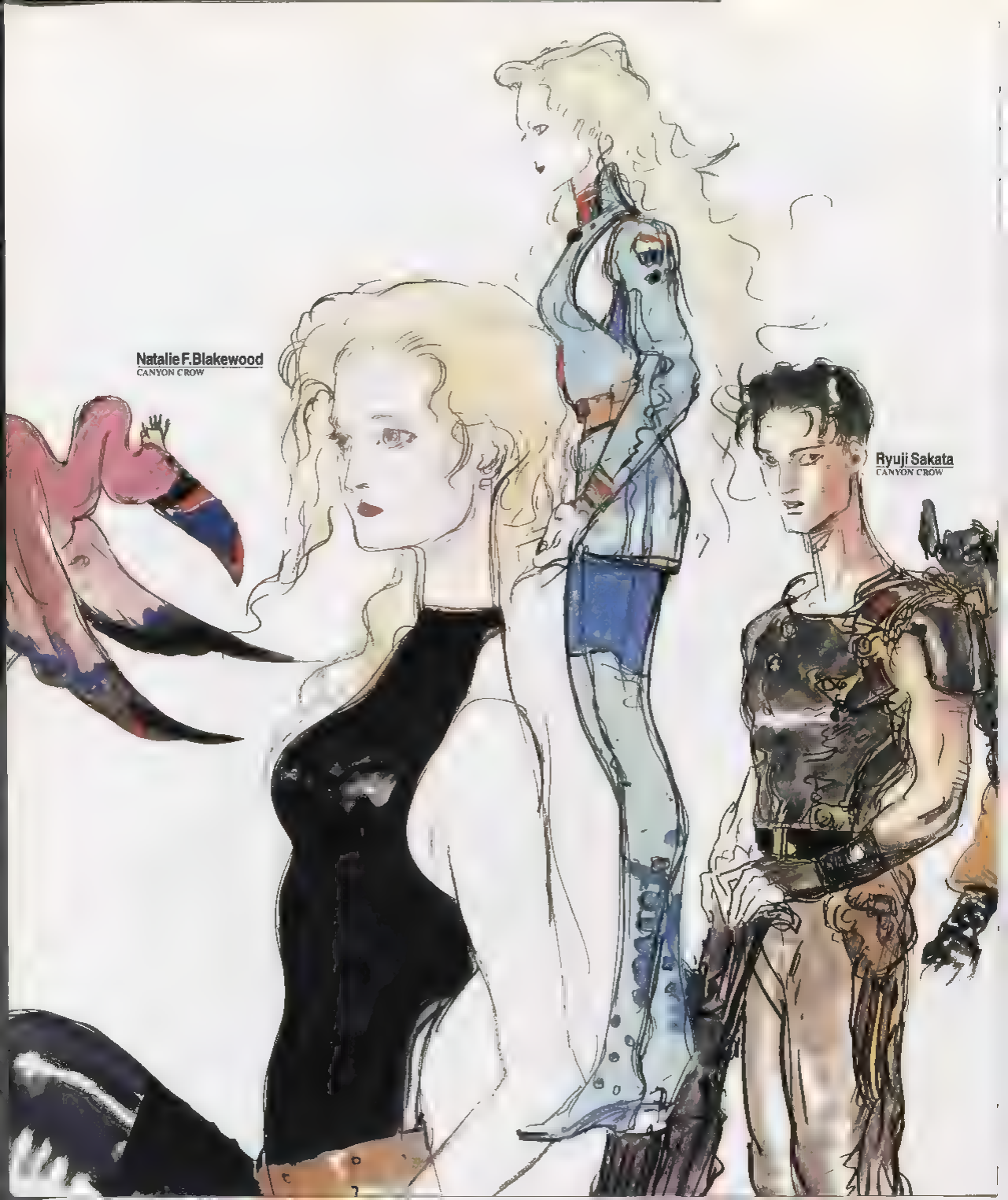
Characters in Huffman



Roid Clive
CANYON CROW

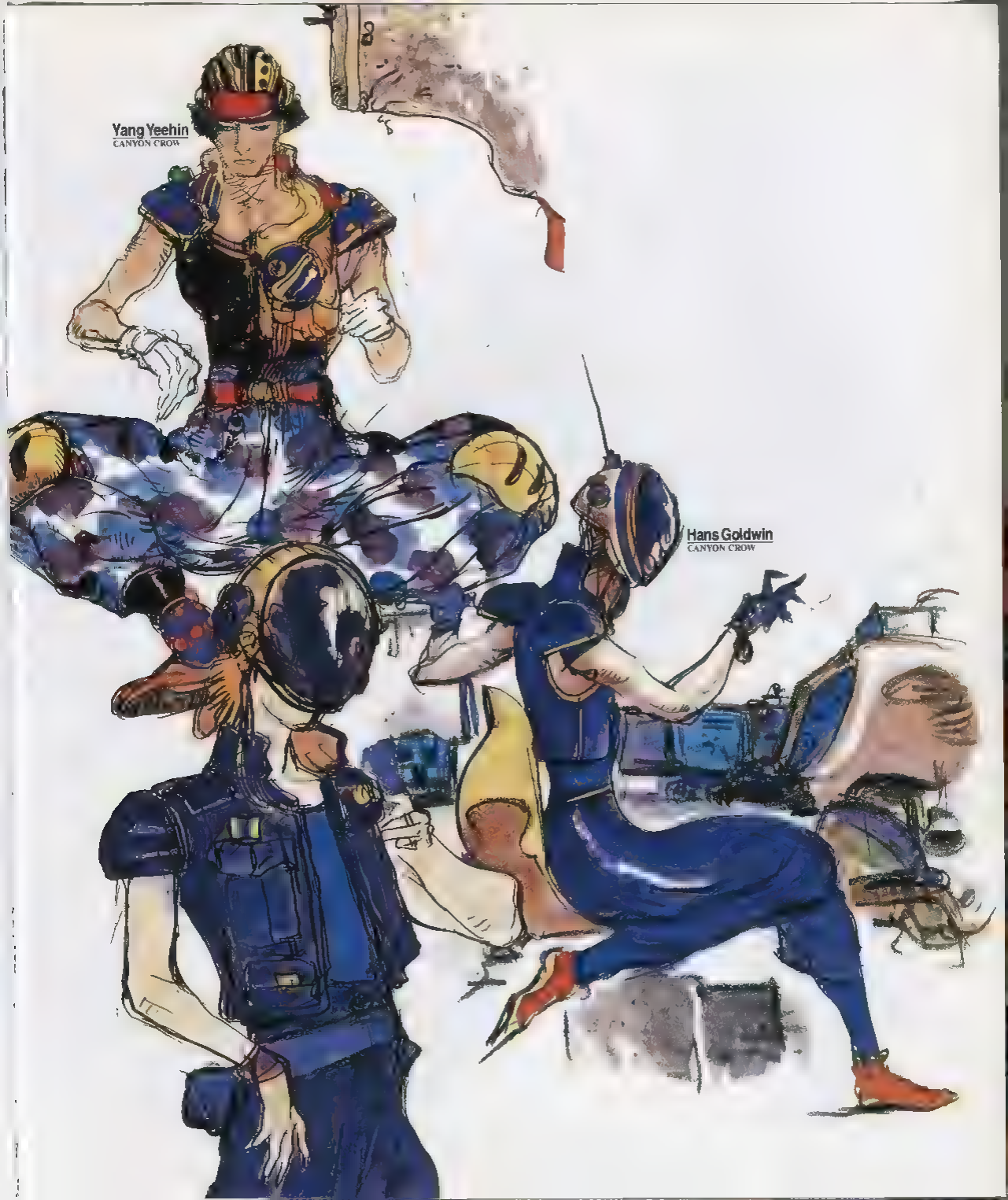


Karen Meure
OCU ARMY


Natalie F.Blakewood
CANYON CROW
Ryuji Sakata
CANYON CROW

Keith Carabell
CANYON CROW
J.J. (Joynas Jeriaska)
CANYON CROW

Frederick Lancaster
CANYON CROW
Yang Meihua
CANYON CROW


Yang Yeehin
CANYON CROW
Hans Goldwin
CANYON CROW

Gregorio Mainas
CANYON CROW
Alder Weiss
CANYON CROW
Maury Odonnell
CANYON CROW

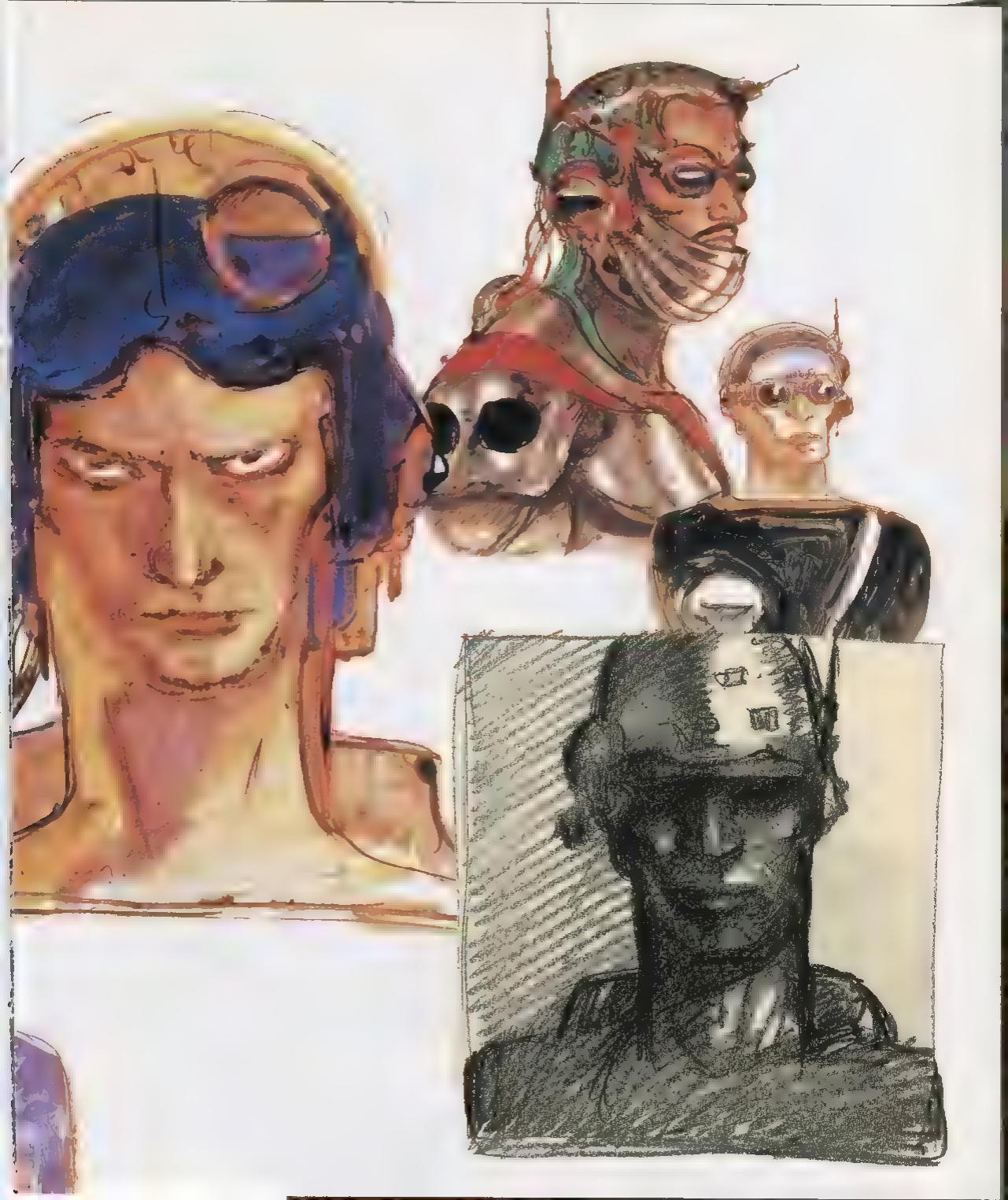
Bobby Hopkins
CANYON CROW
Pole C.Grieber
CANYON CROW
Peewie Richburg Jr.
CANYON CROW

Guri B.Orson
OCL ARMY
Porunga
CANYON CROW
Gentz Welzer

Ralph Dian
CANYON CROW
Willas E. Blakewood
OCL ARMY
Mizette Brown
OCL ARMY

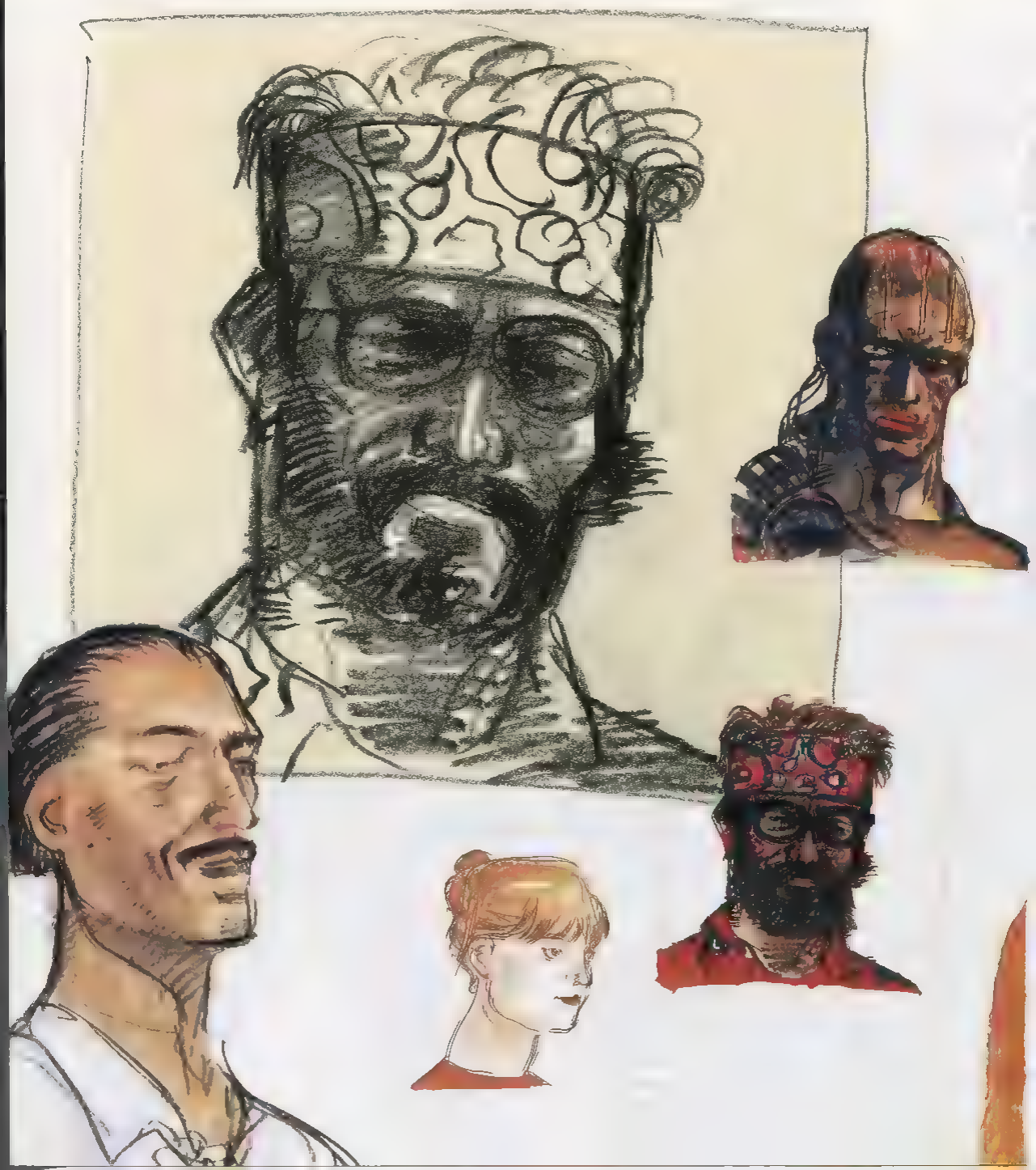
Driscoll
USN ARM

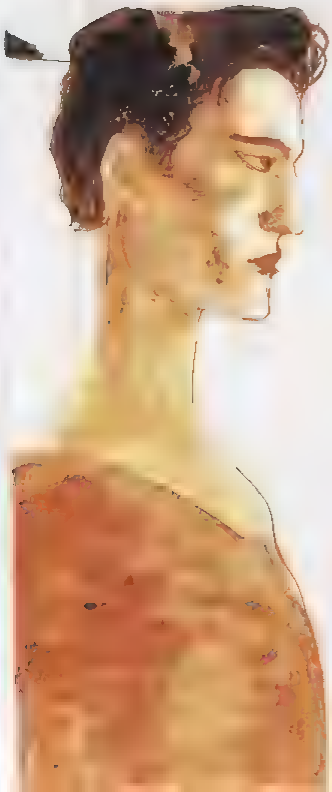
Committee
Reiji Sakata
SAKATA INDUSTRY
President
Koichi Sakata
SAKATA INDUSTRY

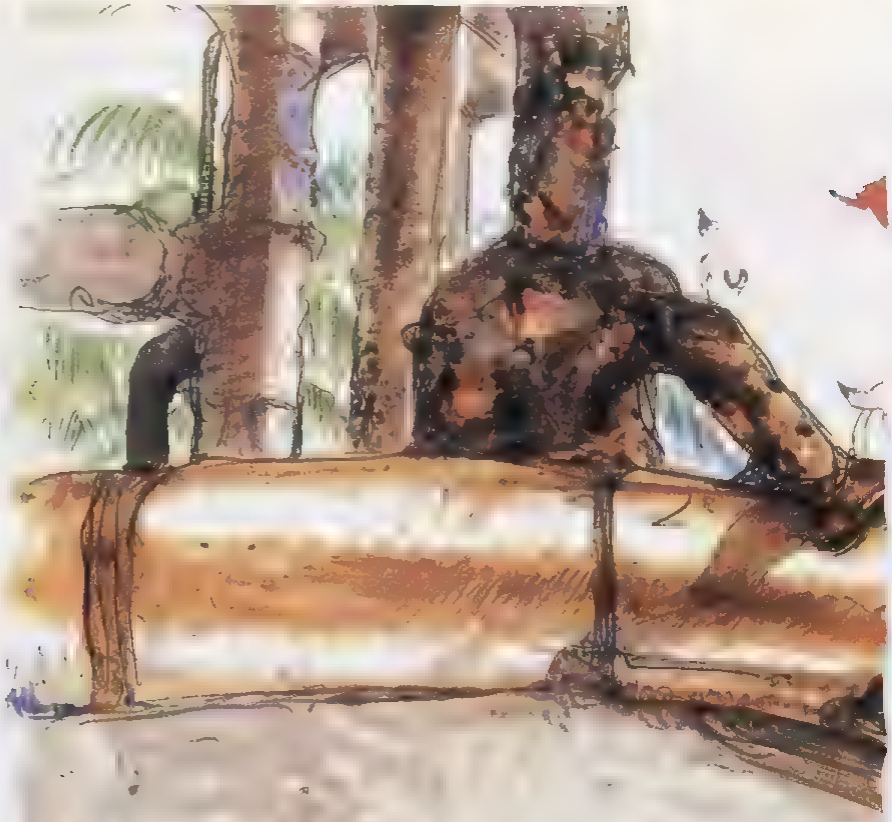


Reevas Victor
HELL'S WALL
Milligan Ashton
HELL'S WALL
Josiy Dallin
HELL'S WALL

Grieg Demetrius
HELL'S WALL
Dave Sterling
HELL'S WALL
Ghetta Cedric
HELL'S WALL







YOSHITAKA AMANO

天野喜孝

●プロフィール

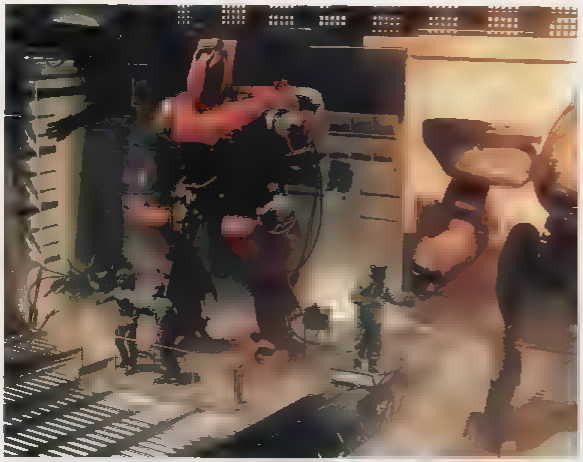
1952年静岡市生まれ。'67年、虫プロダクションに入社。
同社でアニメキャラクターの設定を担当する。在社中にイラストレーターとしてデビュー。'82年独立。以降、装幀、舞台美術から宝飾デザインそしてゲームのキャラクターデザインなど、多彩な活動を展開中。'95年には、フランス・オルレアン市で行われた第2回日本映画ビエンナールにて個展開催。

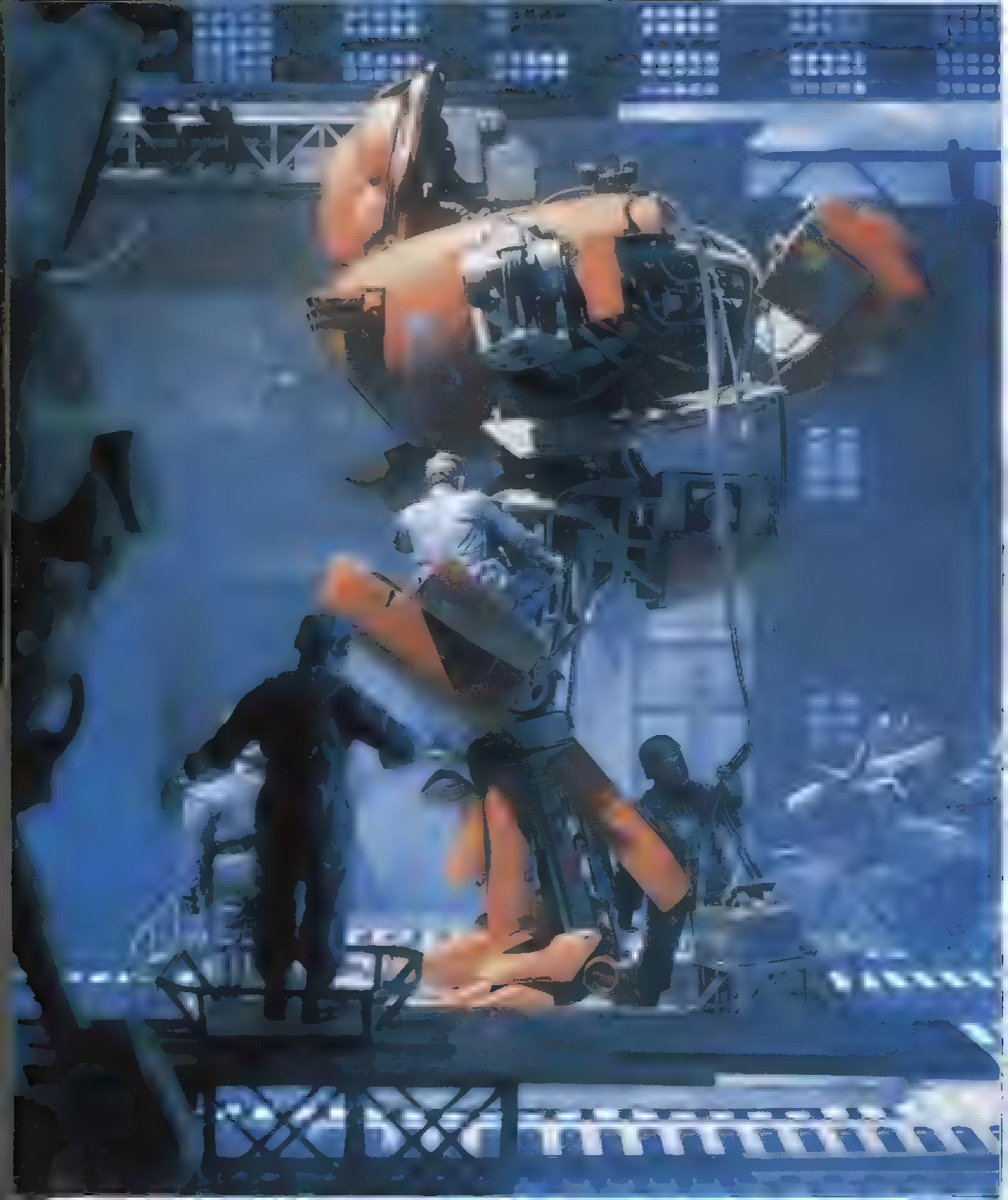
●主な作品(画集)

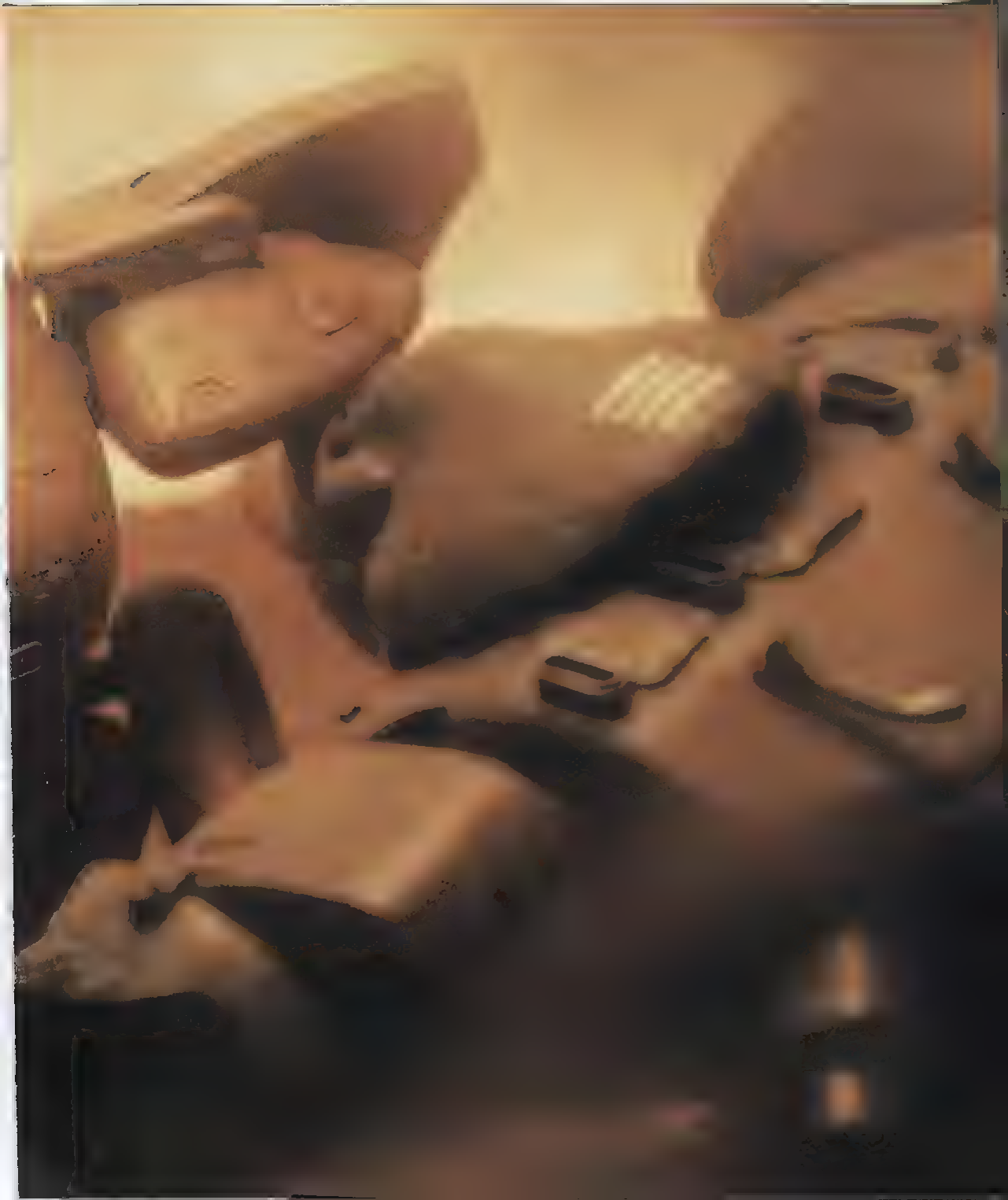
「真天」「飛天」(朝日ソノラマ)
「幻夢宮」「イマジン」(新書館)
「天野喜孝タロットカード画集」(光風社出版)
「天馬之夢」(角川書店)
「螺旋王」(徳間書店)
「天野喜孝空想画集・DAWN」
「JAPAN」(NTT出版)
「花天」(講談社)

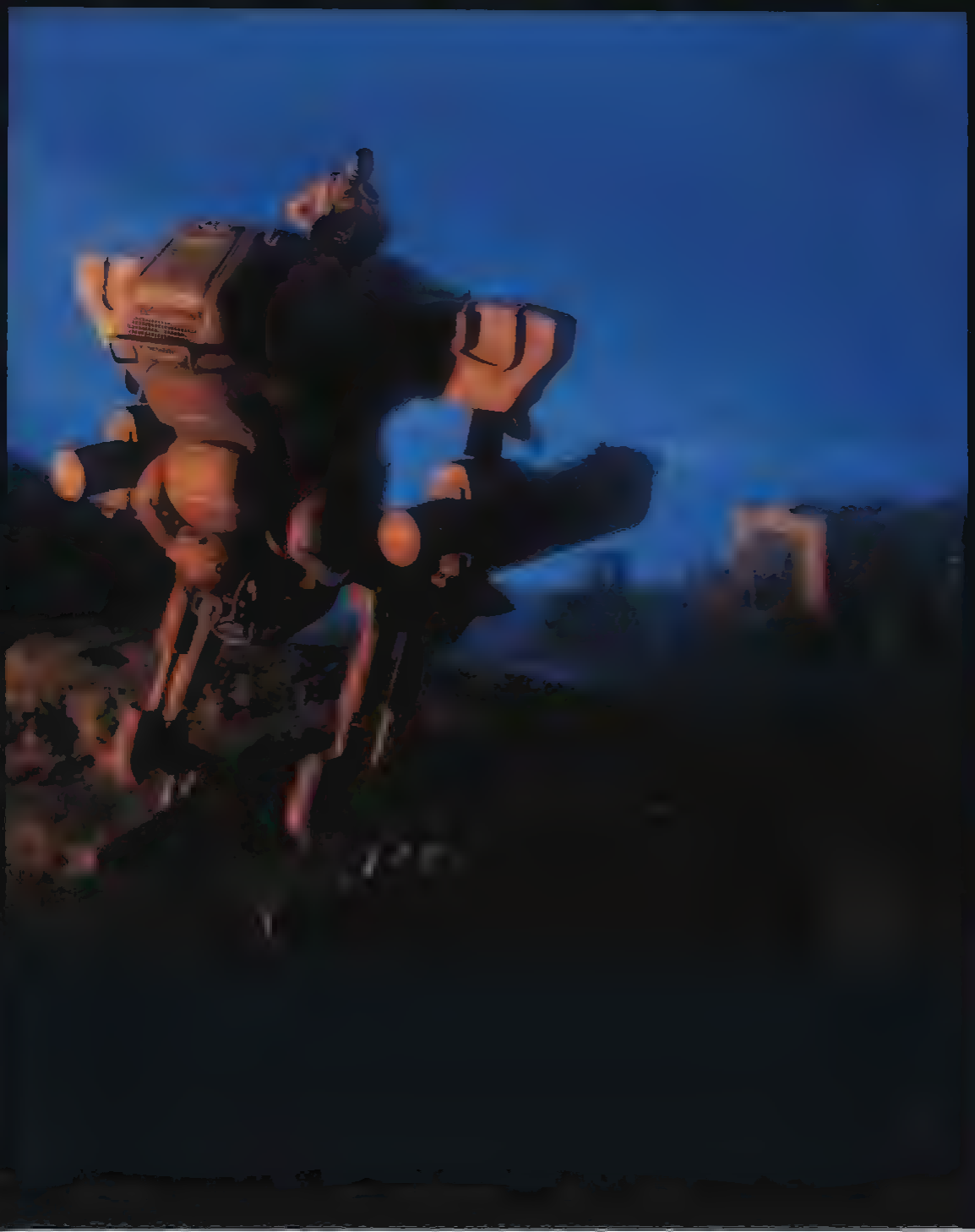
Wandering Panzar in Huffman

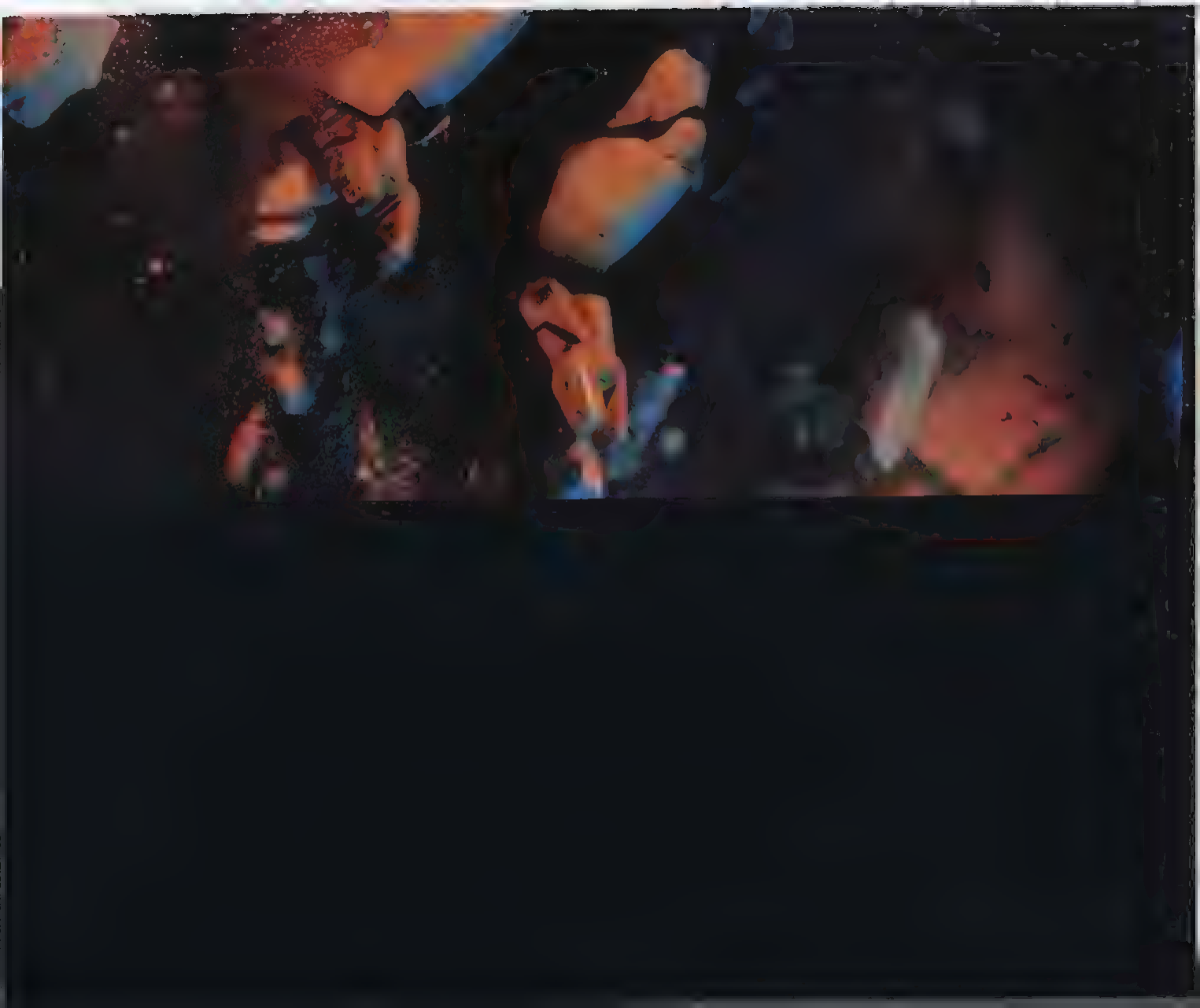
KYOW YOKOYAMA

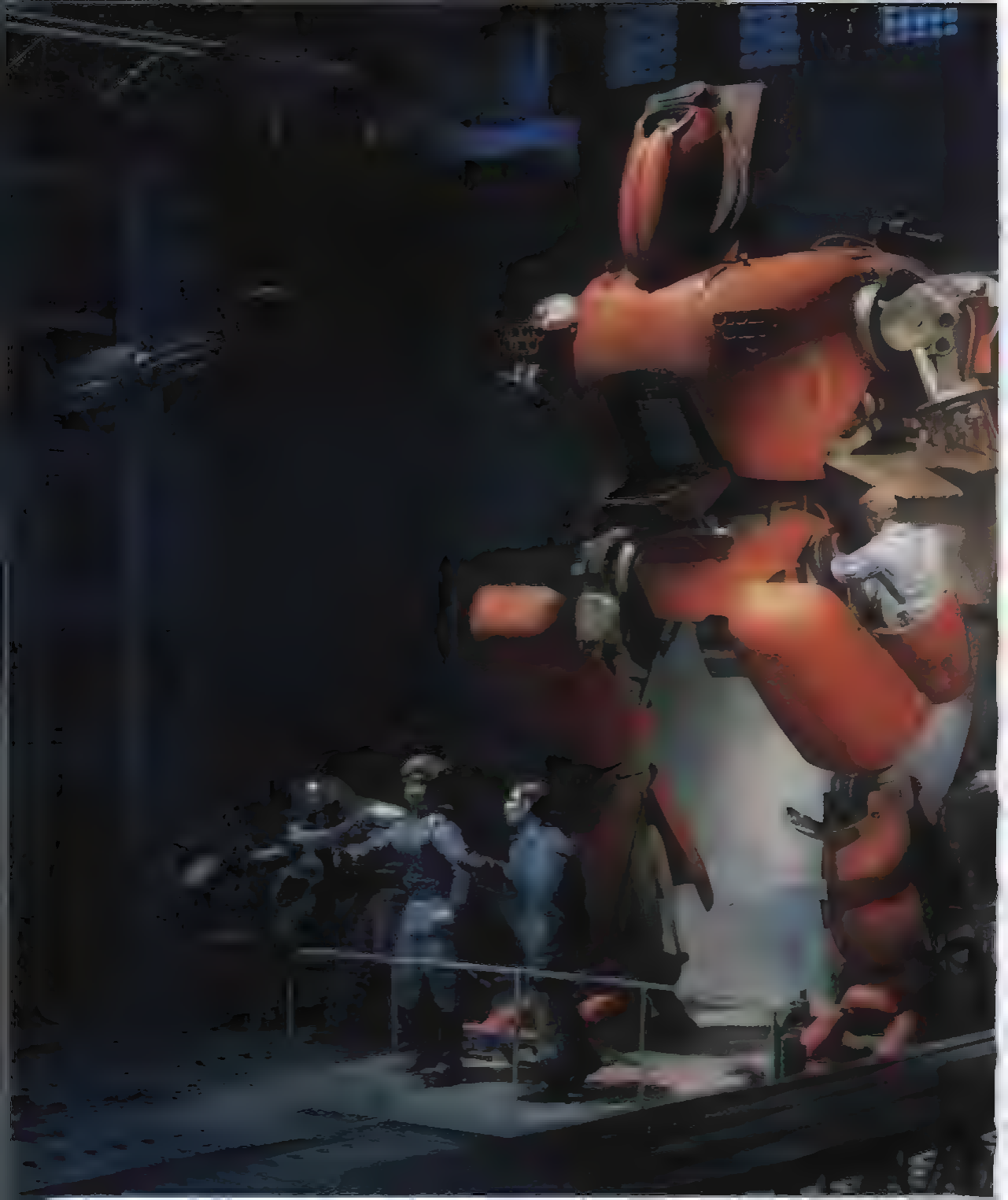


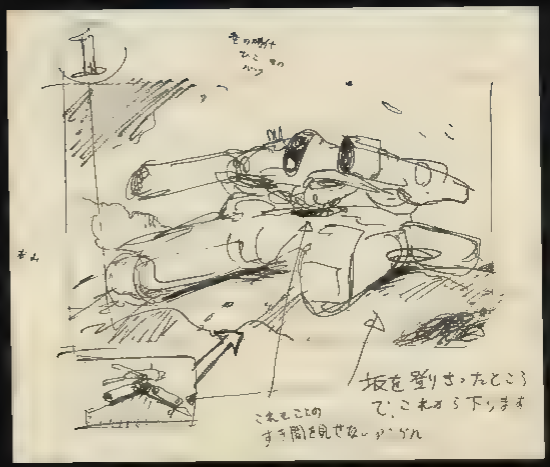


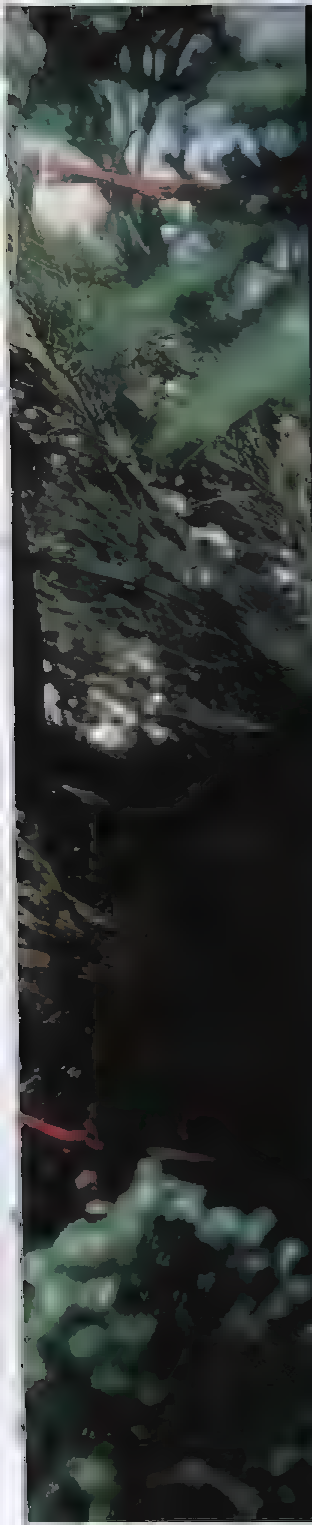


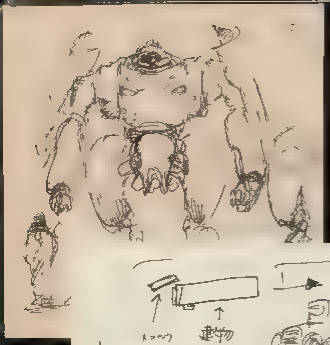


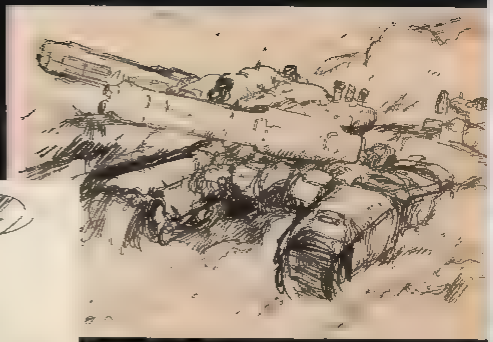


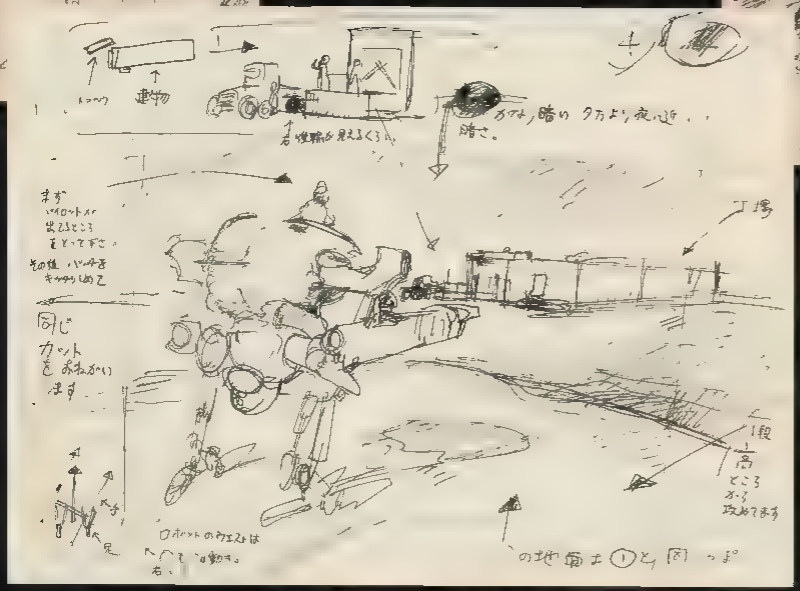


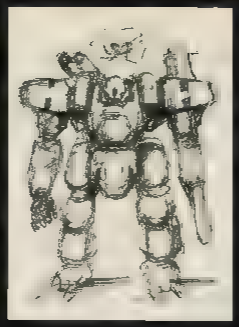

坂を登りきったところ
で、これより下ります
こんもこの
すき間を見せないがくれ

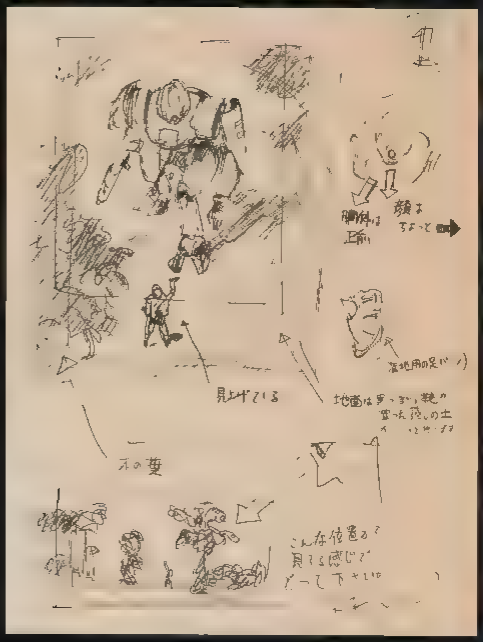


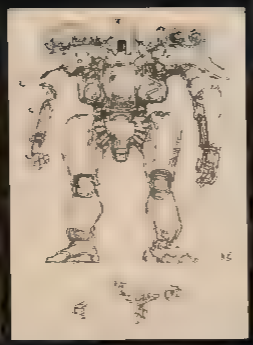


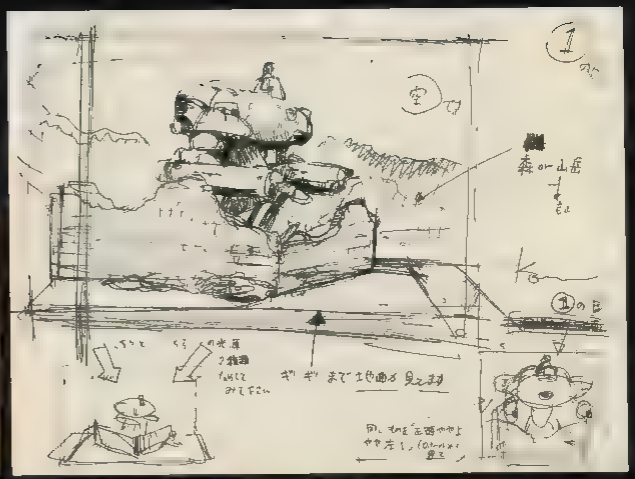


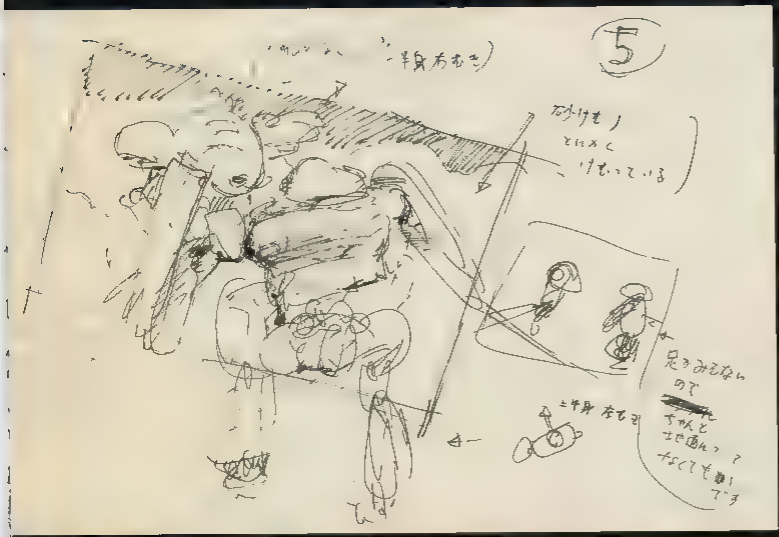

トンネル
建物
右煙突が見えるくらい
方より夜明け
暗さ。
場
段
高
ところから
攻めてまる
の地面は①と同じ

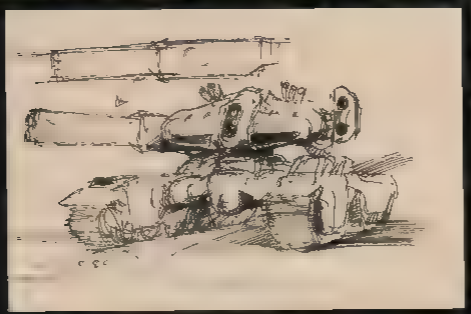



頭
胸体は
上向
顔を
下向
地面は
見上げている
こんな感じで
描いて下さい




1
森or山岳


5



KOW YOKOYAMA

横山　宏

●プロフィール

1956年福岡県北九州市生まれ。武蔵野美術大学日本画学科卒業。同大学在学中に雑誌などでイラストレーションを発表。また、「状況劇場」などの舞台美術に参加。大学卒業後、立体（オブジェ）平面（イラスト）によるSF的世界を表現した作品を小説カバーやトイデザインなどで発表。

●主な作品（テレビ[illegible]）

大塚製薬「ポカリスエット」
（怪鳥篇・女王篇）
松下電気産業
「パナソニックA-1 アシュギー」
（立体ジオラマ製作）
プロミス「PALカード提案篇」
（居眠り篇・タンス篇）
タダノ「企業リクルート」
（ビューティフル篇・フレンド篇）
ソニー「SONA HAWK」（誕生篇）
「スズキマトリックス」
（B.スターリング著、早川書房）
「TOY FACTORY」BANDAI

TALK in Huffman

[illegible]

Yoshitaka Amano

vs

Kow Yokoyama

ファンタジーイラストの天野喜孝。
ジオラマ制作に異才を発揮する横山宏。
非情の戦地ハフマン島で
このふたつの強烈な個性が運命の再会を果した。
古くから既知の仲の二人にとって
互いの作品はどのように映ったのだろうか。
興味津々のトークバトル、開始！

Y

「この人、食っていけるのかな、と思いましたよ」

── お二人は古くからお知り合いだそうですが、初めての出会いはどんな状況だったんでしょうか。

横山：某出版社に原稿を出しに行って。

天野：そうそう。やっとこう仕事になったというか、でもまだとてもとても食える状態じゃない頃。

横山：締切が一緒ですから、同じ日に原稿を出しに。編集部で初めてお会いしたんです。

天野：いや、だけどこの人これで食っていけるのかなって心配になってね（笑い）。

横山：（笑い）そうですよね。

天野：当時、僕の方はアニメーションの仕事をやってて、そっちが本業というか、生活の糧があったんです。で、余計なお世話ですけど、他人のことが気になって

横山：心配してくださったんですね（笑い）。でも確かに、原稿料がちょうど床屋代といっしょだったんですよ。床屋さんに行ったら今月描いたもの全部なくなっちゃうのかなと（笑い）。

天野：で、そのうちにだんだん横山さんの名前とか作品とか出てくるようになって。人に聞いたら「その人、有名ですよ」「ええっ！」とか言ってね。それでだんだん安心してきて「そうか、がんばってるな」みたいなね。

その頃、僕は20代後半。

横山：僕は卒業した次の年。就職しそこなってね。ま、でも何とかなるような気がしてたから、そういうことしてたんでしょ、お互い？

天野　そうですね。他にもたくさんいたんだと思いますよ。その中で残って…て言い方は変ですけど、今もがんばってるのは、すごいなと思いますね。その頃は、横山さんの立体の方はよく知らなかったんです　そのうち後から知って「あ、よかったな（笑い）。いろいろやってるんだな」と。

── 先輩後輩みたいな感じでもあったんですね。

横山：そうですそうです

天野：いや、年は違いますけど、多分デビューは同じくらいですよ。

横山：そうですね、ＳＦに絵を個人の名前で出すっていうの、ご園しては。でも天野さんの場合、実際に仕事をやってらっしゃった方ですからね。そこにおいてはもう大きな先輩で、僕、遊んでたわけですからね（笑い）

天野：僕は22～3歳の頃から、なんかこれじゃいけないなと思って、それで、描きためて出版社に持っていった。そういう時だったんですよ。

横山：同じ時期に同じこと企んで、あの近辺でゴソゴソしてたと思うとおかしいですね。

「日本画の手法を使ってみてもらいたいですね」

── 一緒に同じ仕事されたのは初めてですか？

横山　あの雑誌に一人で挿絵を描いて以来ですね。

TALK in
ふたつの個性、

何かジョイントだということで意識されたことはありました？

横山　ああいいなと思いましたよ　というのは僕、ゲーム結構やるんですよ。で、天野さんがずっとやってらっしゃったでしょ？ファイナルファンタジーで　で、天野さんのキャラクターが出てきてしゃべったりしないかなと、ずっと思ってたんですよ。今度は実際出てくるそうで、面白そうだなと。これは、　ゲーマーとしてですけど（笑い

KOW YOKOYAM
横　山　宏

天野喜孝

OSHITAKA AMANO

Huffman
アートを着る。

天野：僕の場合、まず僕がやる前に、立体で起こすって話、聞いてたんです。「あ、横山さんかな。お、お、ついに来たな」と（笑い）。ただ僕に関しては、フロントミッションという世界はちょっと異質なんですよね、ファンタジーじゃないですから だからイラストレーター、絵描きとしてよりも 背キャラクターデザイ やアニメ ションやってた頃の感覚なんですね

いつもの自分の世界とはちょっと違うと。

天野：それが逆に面白かったですけどね

── 横山先生は、これは異質ではないですね。

横山：ロボット好きなんでね（笑い）。僕は学生の頃、日本画学科なんですよ。でもなぜか当時からロボットだの機械だの、そういう油っぽいのが好きで さっき天野さんの原画が飾ってあるのを見て「天野さんの方が日本画みたいだ」て思ったんですけどね

天野：僕はぜんぜん知識ないから勝手にやってますけどね、自己流で。そう言われてみると、色合いが日本画かもしれませんね。

横山：天野さんに日本画の手法使ってもらいたいのがいっぱいあるんですけどね。簡単なんですよ。僕は学生の頃、邪道なことばっかりやってましたからね 日本画って壁塗るような作業なんですけど、あれなんかも今の画材で同じ効果出せるしだからもっと気軽にとんどん使ってほしいですね。なんかその天野さんの空間の作り方、とても日本画的だなと勝手に思ってるんですけどね

天野：よくわかんないですけど、日本人の中にあるんじゃないですかね、そういうものが。

横山：そうですね、写楽の魂みたいなのがどこかにあるかも知れませんね

横山先生がもともと日本画だったっていうのも意外ですね。

横山：ねえ、カン違いですよね（笑い） 劣等生で有名だったんですよ。でも日本画のテクスチャーが面白そうだったんでね

天野：あー、関係あるね、それ。

横山：19ハタチで決める進路ですからね。頭悪い盛りですから、進路なんてまともには決まらないです だから技法なんかを学校で学ふんだから、それたったら面白いのがいいなと思って。

「フランスの工房で、リトグラフ極めようかな」

── 今後の抱負をお聞かせください。

横山：こういう仕事（ゲーム制作）に最初からデザインで参加してみたいなと。失敗に終わるかもしれないですけど（笑い）。それもいいんじゃないですかね（笑い）。ネジを締めるとこから始めてみたいな。ネジを締めたり油をさしたりっていうニュアンスって結構好きなんですよね。

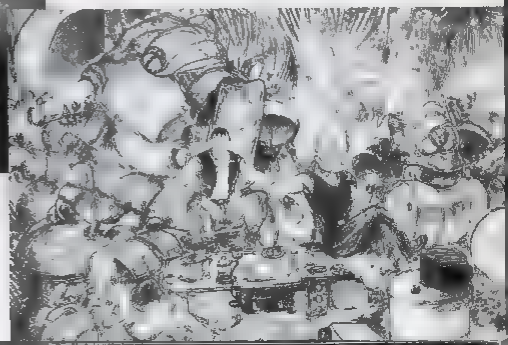
マニアックですね。天野先生は？リトグラフはどうですか？

天野：ああリトですか？もう余裕です。（笑い）。今度フランス行ってやるんですよ。工房行ってそこでリトグラフ極めようかなって。

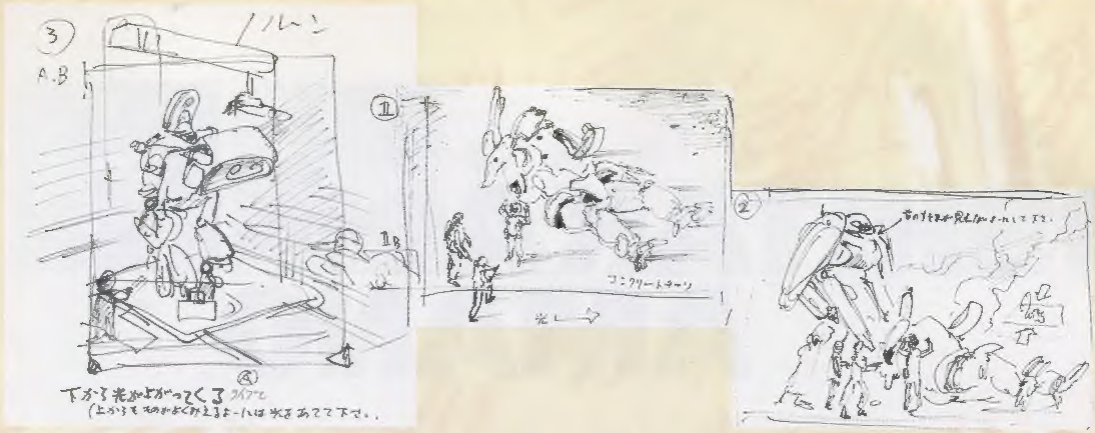
横山：エライなあ、尊敬しちゃうなあ。

天野：例えばミロがやった部屋とかあるんですよ、実際。世界中からいろんな有名な画家が来て…すごいなあ、ここでできるんだなあ、これはちょっとやってみたいなって

横山：僕なんかフィレンツェ行ってもピザ食って遊んでるってのが関の山でしたからねえ



A



「芝居の舞台創りに似てるな、と思いましたね」

横山：（作品の写真を見せながら）これね、カメラマンの力が大きいんですよ。コンテを描くとその通りに撮ってくれるんです。いや、それプラスですよね。ガスってる感じとかね。高瀬さんっていうんですけど、僕の創ったやつを、本のカバーなんかも全部この人が撮ってくれてるんですよ。

――こういう立体の写真の専門の方ですか。

横山：そうですそうです。模型をうまいこと本物に見せたりする写真を。

――背景の雲が綿だって聞いて驚きましたけどね。

横山：あれも高瀬さんの技術ですからね。

天野：これくらいの大きさを本物らしく見せる、となるとやっぱり写真ですよね。この色合いっていうのは、要するにライティングなわけでしょ？

横山：ていうか、まずこの色塗っといて。

天野：この周りの。

横山：そうですそうです。

天野：で、結局、どの色塗ったって、赤いライト当てたら赤くなっちゃう。だからライティングから絵を描いてくみたいな。

横山：そうですそうです。だから最初に作ってる時でもコンテいっしょに描いたり、ここはこういう風な陰とか、全部描いてるんですよね。

天野：コンテって、結局ワンポーズなの？

横山：いや、いろいろ。ひとつ作ったやつからいろいろ撮ってほしいから。それぞれに描いてるんです。（コンテを指しながら）このラクガキ風の。

――指示が面白いですよね。「とにかくケムっている」とか（笑い）。

天野：そういう演出も実際行ってやるんでしょ？

横山：いやもうお任せしてるんですよ。長年の間柄なんで。

天野：それはもう相当ツーカーじゃないと。

横山：もう10年くらい一緒にやってますからね。これがさっきの写真の正面アングルのやつです。それが「角度も換えたのも撮ってね」ってちょっと書いとくと、横に変えた一番いいのが出てくる。映画のセット作るのとちょっと似てるんですよね。

天野：舞台に似てるね。照明からなにからね。

横山：学生の頃に、寺山修司さんの美術の舞台のお手伝いとかやってたんですけど。

天野：やってたね。

横山：こういうのやってて、舞台創るのに似てるなって思いましたね。

天野：僕も美術やって。

横山：お芝居もやられてましたね。

天野：うん、その時も演出が照明で決まっちゃうんですよ。照明って、赤青黄とかの光で絵を描く、色をつけていくんですよね。だから、あーそうか、これって絵を描いてるのと同じだなと。どんなにちゃんとやっても照明なかったら意味ないですからね。これ見た時にそれを感じたんでね。

天野氏のマネージャー：最初、色ついてないじゃないかって文句言ったんですよ（笑い）。濃淡つけてくれって。そしたら「いや、これは照明でやるからいいんだ」って。

横山：なるほどね。

マネージャー：言ったの私ですけどね（笑い）。

天野：これ、かっこいいよね。

横山：それ、多分、本物見られると驚かれると思いますよね。これくらいの大きさなんですよ。

天野：あ、そんなにちっちゃいの？

横山：大きく見せるには、小さく作った方が、遠

TALK in

ふたつの個性、

KOW YOKOYAMA 横山宏

天野喜孝

YOSHITAKA AMANO

近法がうまく利用できると思って。大きく作っちゃうと、カメラ引けないでしょ。

天野：横山さん、プラモデルでも説明書通りにやんないんでしょ？

横山：そうなんです。根が貧乏症だから、小さい頃からプラモデル作って壊れたら、またそれで別の物を作ったりして。

――そういうところから始まってるんですか！

Huffman
アートを語る。

横山：そう。あと、ここはこうだったらいいなとか言って、勝手に変えちゃうんです。小さい頃から。

「見る人には、作家のエネルギーが伝わると思う」

――多分、読者の方は、天野先生や横山先生のファンで、もしかすると、将来そういう仕事をやりたいなと思って、見てる方なんかもいると思うんですけど。そういう方たちに、アドバイスみたいなものありますか？

天野：うーん…どうでしょ？（笑い）仕事になっちゃうとね…でも子供の頃からね、好きな事を一生やっていければ一番いいですよね。そういう意味では、僕も子供の頃と変わんないからね。同じことですよね。机に紙置いて、他のことに目もくれずに描いてるってのは、子供の頃そうだったし、今もそうだしね。で、きっとこれからも年くっておじいさんになっても多分そうだろうしね。ま、それで幸せだな、と思うんですよね。だから、そういうのが好きな人は、方法とかはいろいろあるでしょうけど、やっぱりそれをずっとやり続けるってのが、すごく幸せな事だと思うから、続けてほしいですよね。好きであればね。

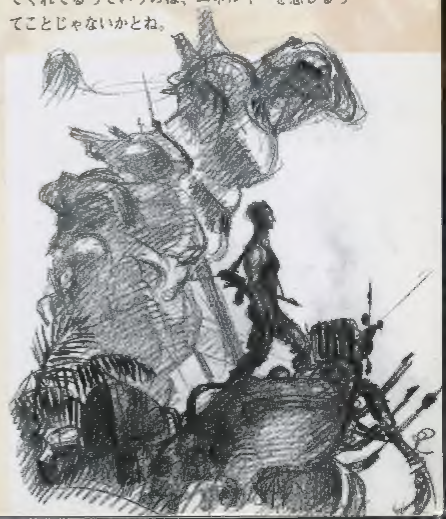
――横山先生は？

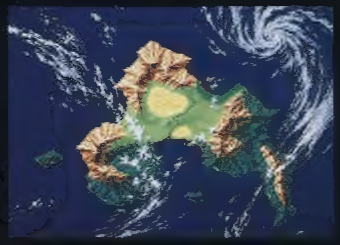
横山：ほんとほんと、その通りです。飽きないことは商いに通じるって言うじゃないですか。商売だったら、継続するしかないみたいなとこって、やっぱりあるんじゃないですかね。基本的にそういうことをやろうとしている人に何がアドバイスできるかって言ったら、どれだけ寝ないで済むかとか（笑い）。そういったことって、結構大事だから。勉強するより体力つけてた方がいいんじゃないかな（笑い）。それはすごく思うな。僕は小さいとき体が弱かったんで、それで外へ遊びに行くよりも絵描いたりするのが好きだったんですよね。で、ある時を境に、なんか結構元気になって、運動ばっかりやってたんですよ。だからおかげでね、集中力みたいなのがガッて出せたりするし、あと結構立体作ったりするのって、力いるんですよ。ナイフで指とかザックリいきますけどね。そういうのとかも握力からつけた方がいいかなって。

天野：ああ、そういうのあるかもしれない。

――体力ですか。

天野：エネルギーっていう意味でも。作品ってそうじゃないですか。横山さんは横山さんの、僕は僕のエネルギーが入ってるし、そのエネルギーを感じるような気がするんですね、見る人ってやっぱりね。で、こうフワっていう感じで描いたやつって、感動しないと思うんです。やっぱりグーッと凝縮したエネルギーがあると思うんで。技術とか何とか言うよりも、そういう方が大事じゃないかな、という感じはありますよね。いい絵と思ってくれてるっていうのは、エネルギーを感じるってことじゃないかとね。





in Huffman

Illustration
- **Yoshitaka Amano**

3D Up & Illustration
- **Kow Yokoyama**

Supervision
- **Koji Yamashita**
- **Shinji Hashimoto**
- **Toshiyuki Inoue**
- **Manabu Denno**
- **Kiyoko Maeda** (SQUARE CO.,LTD.)

Produce
- **Mitsunobu Nakamura**
- **Hirohumi Nakamura**
- **Hideo Kamei**
- **Koji Fujimoto**
- **Nozomi Takano** (NTT PUBLISHING CO.,LTD.)
- **Minoru Kobayashi** (K's CO.,LTD.)

Design & Layout
- **Hideo Imai**
- **Motokazu Ishii** (MELLOW CO.,LTD.)

Writing
- **Taku Nishida** (ADD CO.,LTD.)

Cooperation
- **Mariko Suzuki** (TEN Production.)
- **Michisue Onuki** (OZ Company.)

発　行　1995年4月20日初版
発行人　宇都宮　健一郎
発行所　NTT出版株式会社
東京都港区芝5−3−2芝第一ビルディング
TEL.03-5484-4060
印刷所　共同印刷株式会社

ISBN4-87188-802-9 C0071

©1995　スクウェア／ジークラフト
▶乱丁・落丁本はお取り替えいたします
▶定価はカバーに表示してあります
▶禁無断転載・複製

ISBN4-87188-802-9 C0071 P1800E
定価1,800円（本体1,748円）

SQUARESOFT